
PlayStation
R·TYPES
irem

R・TYPES

この度は「R・TYPES」をお買い上げいただきまして、
誠にありがとうございます。
ゲームを始める前にこの解説書をよくお読みいただき、
正しい使用方法でお楽しみいただきますようお願いいたします。
また、この解説書は再発行いたしませんので、
大切に保管してください。
本ソフト(R・TYPE、R・TYPEⅡ)は、アーケード版からの完全移植のため、
バグ等も移植されておりますので、あらかじめご了承ください。

For Japan Only

プレイヤー 1~2人

メモリーカード 1ブロック

アナログコントローラ対応

SLPS 01236

目次

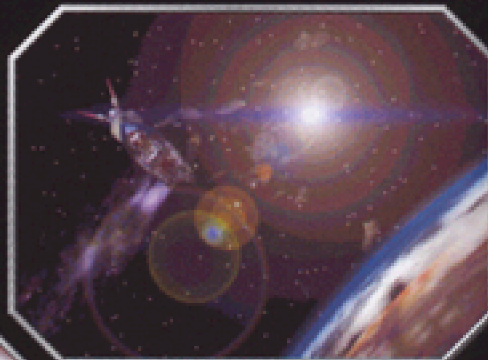
ストーリー

ファースト・ミッション
(R・TYPE)

22世紀初頭
栄華をきわめる人類の前に、突然、
ソレは現れた。

その鼓動は次元の壁をも突き破り、生物、鉱石、
電子装置などあらゆる物に寄生し、増殖する。
外惑星系のほとんどを食い荒らし、食指を地球
に伸ばしたソレを、人々は悪しきものども――
"バイド"と呼んだ。

人類は、次元戦闘機"R9"を完成させ出撃させ
たが、一機の帰還も確認されていない。
人類にできることは、残されたR9に新
兵装を追加し、次元の隙間へ送り
込むことだけだった・・・









In the beginning of the 22nd century, when civilization had achieved an unparalleled level of peace and prosperity, They appeared without warning. On their way to our solar system They ravaged every planet in their path. And now They have chosen Earth as their next feeding ground. They cling like parasites to all life forms,minerals, and electronic devices, and their numbers have multiplied beyond control. People call this evil the "Bydo".

Mankind decided to strike back using the just completed multidimensional next generation fighter called the "R9". However,not one ship ever returned from battle. Earth's last hope lies with the one remaining R9, a ship equipped with a deadly, new weapons arsenal. All mankind can do is launch this ship and pray.













悪魔復活...
根絶したはずの悪の
生命体がより強大な力を
蓄え、膨張を再開した。
搭乗機は、最新のテクノロジー
と人類の希望を積み込んだ
"R9カスタム"。
"第二次バイドミッション"
開始!!

セカンド・ミッション
(R・TYPE II)

操作方法



方向キー
- ●プレイヤー機の移動
- ●項目選択

□ボタン
- ●ショット・波動砲

○ボタン
- ●連射ショット
- ●項目決定

×ボタン
- ●フォース合体・分離
- ●項目キャンセル

SELECTボタン
- ●CREDIT（クレジット）投入

STARTボタン
- ●ゲームスタート
- ●ポーズ（一時中断）

※この操作配置は初期設定のものです。オプションモードでの変更が可能です。
※L1、L2、R1、R2、START、SELECTボタンを同時に押すとリセットがかかります。

アナログコントローラ（DUAL SHOCK）を使用すると、ゲーム展開に応じて振動します。振動させるかどうかはポーズ時設定で変更できます。「ユーザー設定（7ページ）」を参照して下さい。



モード説明

R·TYPESのタイトル画面で、方向キーの上下でプレイしたいモードを選び、スタートボタン（または○ボタン）を押してください。それぞれのスタート画面に変わります。



R·TYPE



R·TYPE II



デジタル設定資料集



R·TYPE⊿ムービー



オプション設定



※R·TYPE⊿ムービーは、スタート画面なしで自動的に開始します。

ゲームスタートとゲーム画面

ゲームスタート

R・TYPEまたはR・TYPE Ⅱを選んだ後、セレクトボタンを押してCREDIT投入してください。CREDITが1以上の状態でスタートボタンを押すとゲームが始まります。

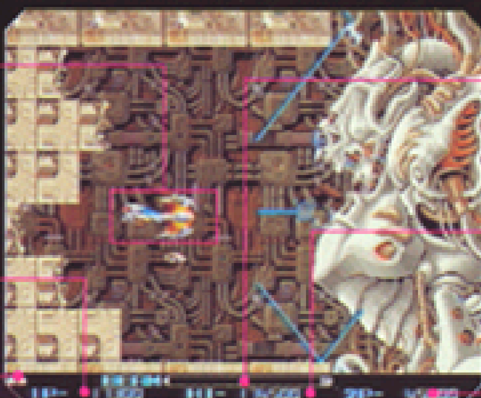


2人プレイ時はCREDITを2以上にして、2Pコントローラのスタートボタンを押してください。

コンティニュー時もクレジット投入してCREDITが0でないことを確かめてからスタートボタンを押してください。

※タイトル画面で×ボタンを押すとR・TYPESタイトル画面に戻ります。
※R・TYPEでは、アーケード版と同様にPUSH 1P (OR 2P) BUTTONと表記しています。
※2人プレイ時は、どちらか一方がエンディングムービーを迎えた段階でゲーム終了となります。

ゲーム画面



プレイヤー機R-9
R・TYPE Ⅱ ではR-9カスタム

ビームゲージ

ハイスコア

1Pスコア

プレイヤー機の残り数

2Pスコア
2Pプレイ時のみ表示

ユーザー設定

オプション設定

タイトル画面でOPTIONを選択します。（Ⅰ・Ⅱそれぞれにあります。）

LEFT	プレイヤー機の数を2～5の中から選択。
DIFFICULTY	難易度の変更。R・TYPEではNORMAL、HARDの2段階、R・TYPE Ⅱでは、NORMAL、EASY、HARD、VERY HARDの4段階。
WAIT CONTROL	ONにするとアーケード版に近似した処理速度になります。
KEY CONFIG	ゲームボタンの設定変更。NORMAL SHOT（ショット・波動砲）、FORCE（フォース合体・分離）、RAPID SHOT（連射ショット）
SOUND	SE、BGMのバランス調整やテストを行うことができます。
MEMORY CARD	オートセーブの選択とマニュアルセーブ時のセーブとロードを行います。メモリーカード差込口1にのみ対応しています。
EXIT	タイトル画面に戻ります。

ポーズ時設定

プレイ中にスタートボタンを押すと設定が表示されます。

ADJUSTMENT	スクリーンの位置調整。
COCKPIT POS.	コクピット表示の位置をTOP（上）かBOTTOM（下）の中から選びます。
SCREEN	画面の上下の動きを設定します。NORMAL（画面固定）かSCROLL（画面上下スクロール）の中から選びます。
VIBRATION	アナログコントローラ（DUAL SHOCK）による振動の有無を設定します。ON（振動あり）、OFF（振動なし）の中から選びます。
STAGE SELECT	すでにクリアしたステージが登録されます。選択して決定ボタンを押すと選んだステージにワープすることができます。
EXIT	ゲームに戻ります。

アイテムの説明



POWアーマーを倒すと色々なアイテムが出現します。





レーザークリスタル　フォースを成長させ、各種レーザーを撃てるようになります。



スピードユニット　自機のスピードがアップします。最大5速。



ビット　自機の上下に付き援護します。最大2個まで装備可能。



ミサイル　ミサイルを撃てるようになります。

機能説明

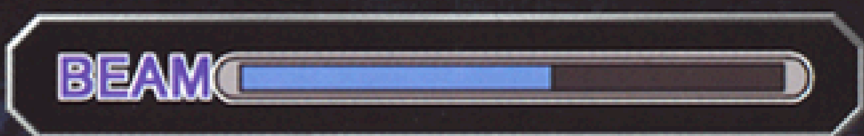
FORCE（フォース）について

合体している時にフォースボタンを押すとフォースは分離して、攻撃を続けます。分離している時にフォースボタンを押すとプレイヤーに近づき合体します。前方・後方に合体させながら敵を攻撃します。
レーザークリスタルを取るとフォースは3段階に成長します。クリスタルを2個以上拾得してフォースを合体させるとレーザーの射出が可能になります。他のクリスタルを取ることによりレーザーは変化します。



波動砲について

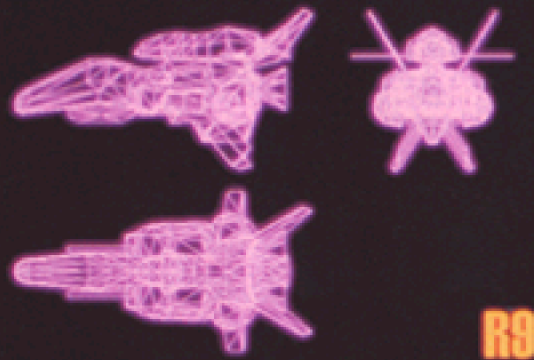
ショットボタンを押し続けると、ビームゲージにエネルギーがチャージされ、ためた分のエネルギーで強力な波動砲を撃つことができます。
R・TYPE IIの場合は、さらにエネルギーをチャージし、ゲージが赤く点滅している時にタイミング良く発射すると「拡散波動砲」を撃つことができます。



プレイヤー機解説

救世主 R-9(R・TYPE)





クリスタルの種類

対空レーザー(レッド)
フォースをつけた方向に発射される強力なレーザー

反射レーザー(ブルー)
3方向に発射され、地形で反射するレーザー

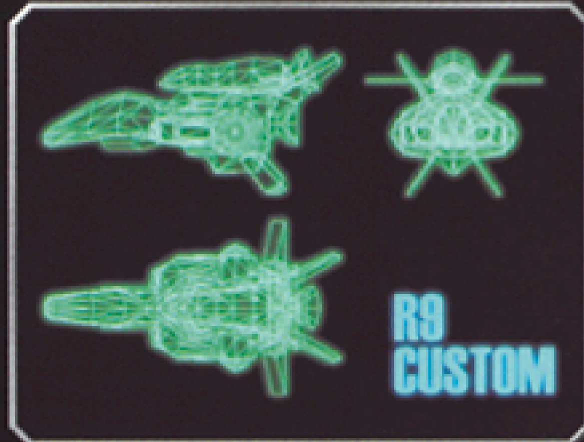
対地レーザー(イエロー)
上下に発射され、地形に沿って進むレーザー

サーチレーザー(グリーン)
敵に反応し45度で曲がるレーザー(R-9 custom専用)

ショットガンレーザー(グレー)
カプセル形態で射出後、炸裂するレーザー(R-9 custom専用)

つきぬける最強 R-9custom（R・TYPEⅡ）





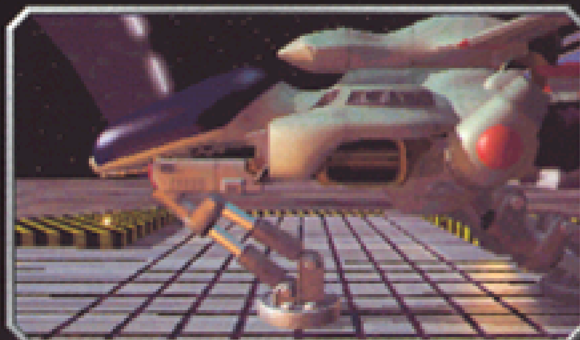
ミサイルの種類

追撃ミサイル

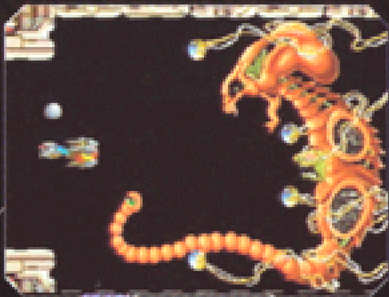
2発同時に発射されて、敵を追撃するミサイル

対地ミサイル

斜め下に落ち一定範囲を連続して爆破させるミサイル（R-9 custom専用）

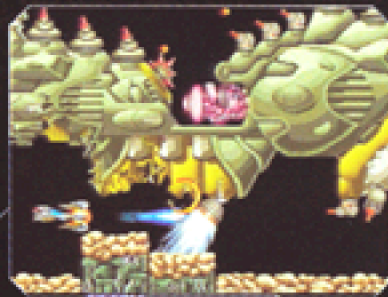


ステージ紹介――R-TYPE



遭遇

異層次元への突入口に不気味で
巨大な影が立ち塞がる。



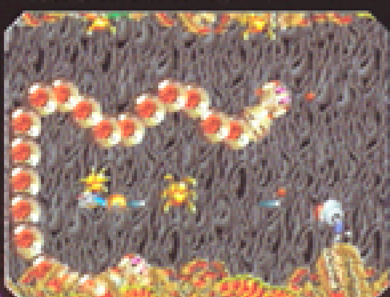
巨大戦艦

異層次元を航行中の巨大戦艦。
バイドが操る運行コンピューター
は進路を地球へとった。

STAGE1　STAGE2　STAGE3　STAGE4

うねる壁、飛び交う胞子、狂っ
た原住生物。骨格と内臓だけの
化け物がつかみくる。

生体洞

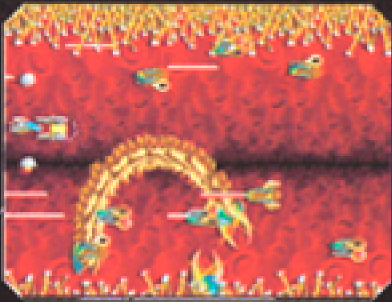


バイド体に占領された前線基地
の跡。バイドの胞子に埋め尽く
されている。

前線基地



巣窟



いざなうような水生植物の中、多関節甲殻生物の牙が不気味に光る。

腐敗都市

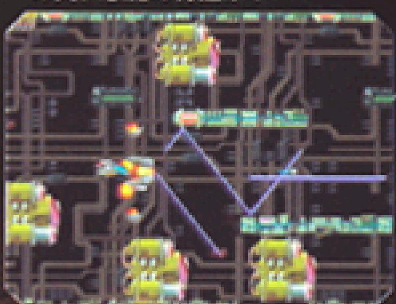


バイドに犯された都市。かつての繁栄は見る影もない。完全破壊を目論むバイドは、都市壁面の爆破を開始した。

STAGE 5 — STAGE 6 — STAGE 7 — STAGE 8

輸送システム

再生工場へ資源を運ぶコンテナの列。悪魔の行進か？

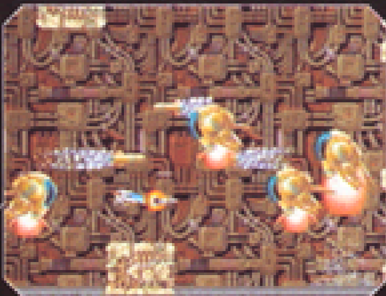


バイド帝星

人間の原始的な嫌悪感を呼び起こす。有機粘膜が続く。集束エネルギー体がはじけ飛ぶ空間。さあ旅の終わり。

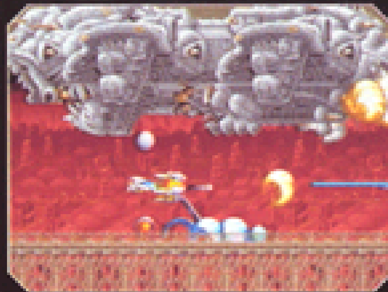


ステージ紹介――R-TYPEⅡ



遺跡

「R-TYPE」で壊滅させた、かつてのバイド帝国要塞内部。いつの間にか要塞はその働きを取りもどしていた。侵入者を発見次第、容赦ない攻撃を仕掛けてくる。



紅の空

惑星侵略用艦隊が、その鋼の翼で雷鳴の空を埋め尽くす。
爆弾の雨とプラズマレーザーの嵐の向こう側へ。

STAGE 1

STAGE 2

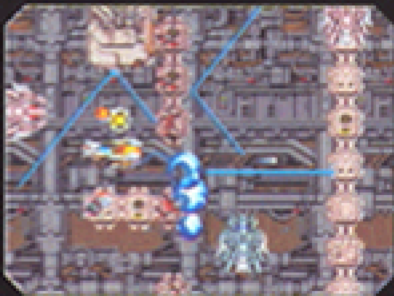
STAGE 3

洞窟

悪魔の溶液をたたえる地下水脈で育まれた未知の生命体。







増設基地

機械文明の終焉を演出する、鉄を貪る蟲ども。
歪んだ捕食サイクルが繰り広げられる。



STAGE 4

STAGE 5

STAGE 6

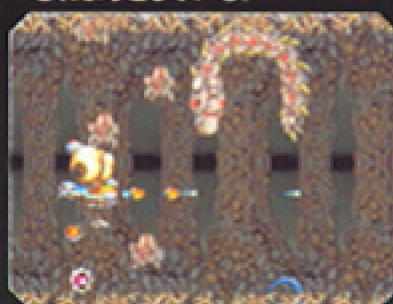
資源採掘場

行く手を阻むかのように刻々と変化する資源輸送通路。
スライドする通路のあちこちから敵!敵!敵!



バイド帝星

惑星自体がバイドと呼吸を共に生存している生命体惑星、バイド帝星。その中心部分では、今まさにバイドがクローン再生されようとしている。



敵キャラクター紹介



キャンサー

ホバリング可能な全領域制圧用兵器。
バイド兵器としては初期のものである。



ドブケラドプス

電子機器とバイド体が強い力で融合したもの。破壊されたスペースコロニーに開いた異層次元への入り口に立ち塞がる。



ピスタフ

自走ミサイルランチャー。
対外敵用の自動防衛装置だった。



ガウバー

兵器生物。原住生物に、バイド体がとりつき、奇形進化させたもの。



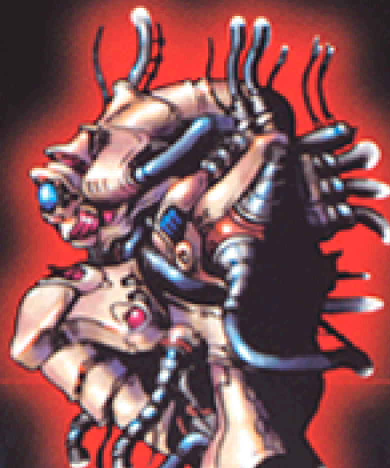
ハーシュ

水中に設置された、進入者用自動攻撃システム。イクスプロードパイルを打ち出す。



ガイダッカー

複数の敵が組み合わさってできた人型兵器。本体に装備した粒子砲と周りをとりまくビットより攻撃を仕掛けてくる。



ザブトム

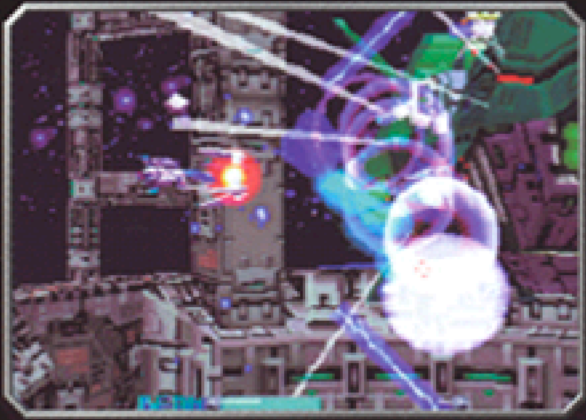
ドブケラドプスの残骸を寄せ集めて造った惑星破壊兵器。

R-TYPE⊿予告ムービー

次期R・TYPE「R・TYPE⊿」の紹介ムービーが流れます。
スタートボタンでメニューに戻ることができます。





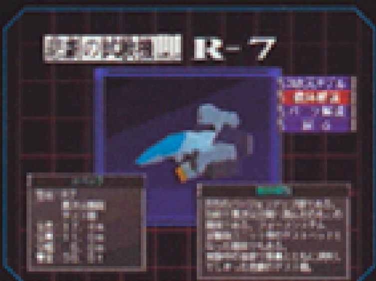


R'S LIBRARY Ver.1.0 —デジタル設定資料集—

R・TYPEの世界に関する各種データ収録しています。

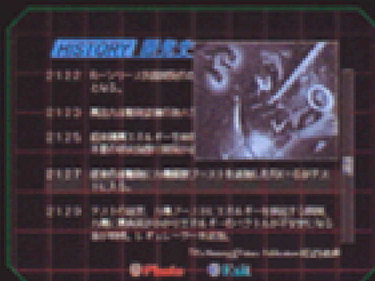


系譜



R戦闘機の機体解説を3Dデータで閲覧できます。コマンドを選んで決定ボタンを押すと各解説が表示されます。キャンセルボタンでメニューに戻ります。

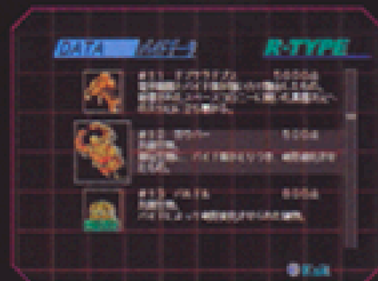
開発史



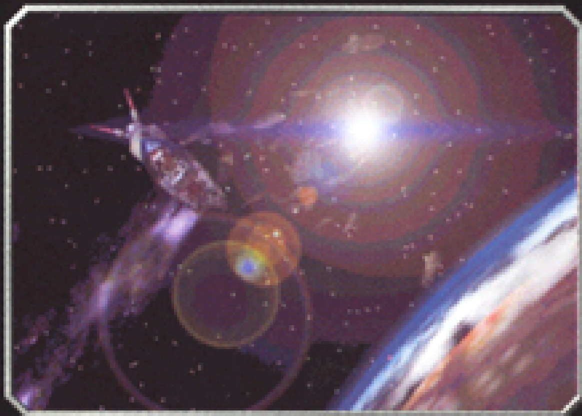
R戦闘機の開発年表を見るコーナーです。決定ボタンを押すと掲載写真が表示されます。キャンセルボタンでメニューに戻ります。

年表は弊社既刊のデータと異なる部分があります。あらかじめご了承下さい。

バイドデータ



ゲーム内に登場する全ての敵の解説を見ることができます。



アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社
〒924-0051 石川県松任市福留町655番地
ユーザーサポート・TEL:076-277-3803
ホームページアドレス・http://www.irem.co.jp/

SLPS 01236